

Klang - Steffen Günther @  
Licht - Maximilian Knappe @

# Psychedelic Academy im Schamanenwald

Ideenskizze für Licht- und Klang-Installationen

Vereinigung von Mensch, Natur und digitalem Raum durch Interaktion, Information und Bewusstseinsweiterung.

04.04.2022

## **Kurzvorstellung: Inhalte**

### **3D Audio Erlebniswelt**

Über die gesamte Fläche hin, werden 24 Lautsprecher auf verschiedenen Höhen mit DMX-Lichtquellen verteilt. Dadurch wird entweder ein Klangraum geschaffen der sich über das gesamte Areal erstreckt oder aber punktuell verschieden sein kann.

### **Visuals, Projektionen & visuelle Interaktionen**

Unter die Sonnensegel (im Lageplan grün – chill - und violett - Workshop) und an die Leinwände werden interaktive fraktale Visuals projiziert, mit welchen die Besucher interagieren können.

### **Workshops & Vorträge**

Täglich finden zwischen 12 bis 24 Uhr Workshops, Vorträge und Ambient-Konzerte zur kosmischen Oktave, psychedelischen Bildung, Mystik, Dorgenaufklärung oder Brainwaves statt.

A photograph of a misty forest. The scene is filled with tall, thin trees, likely pines or cypresses, standing in a dense stand. The ground is covered with low-lying vegetation and fallen leaves. The atmosphere is hazy and ethereal, with soft light filtering through the trees. The text "Im Detail" is overlaid on the left side of the image.

**Im Detail**

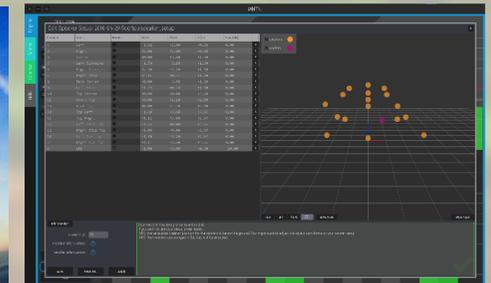
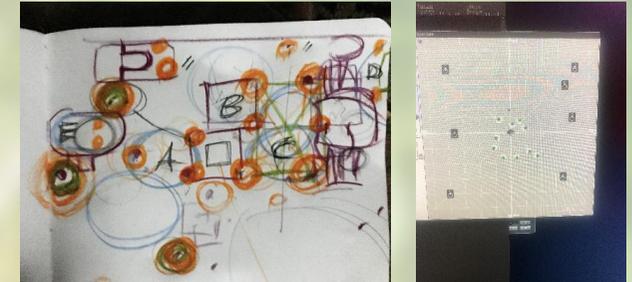
# Klanginstallation

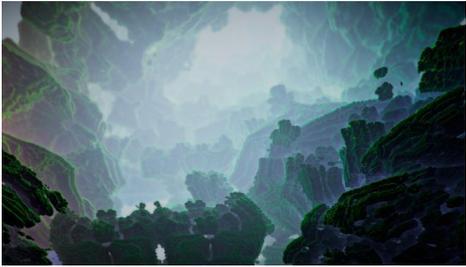
SINGENDE UND KLINGENDE BÄUME IM SCHAMANENWALD

Die 3D Klanginstallation vergegenwärtigt äußere Eindrücke als Teil des inneren Erlebens. Im Wald versteckt, auf mehreren Höhen arrangiert, erweitern viele Lautsprecher das Bewusstsein und steigern die Achtsamkeit.

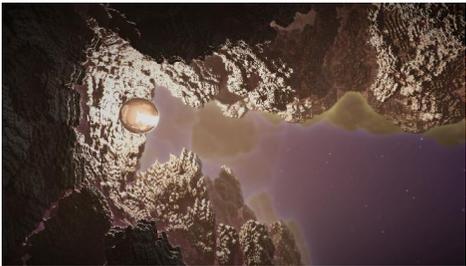
Entdecke sorgfältig komponierte Klangkulissen, die:

- Wohl und Genuss steigern
- Ausgleich schaffen
- Rückzug ermöglichen
- Staunen auslösen
- inspirieren





Nachts öffnen sich die Portale in der Psychedelic Academy und **INU**, ein psychedelisches „Computerspiel“, zaubert atemberaubende Bilder auf Sonnensegel und Leinwände.

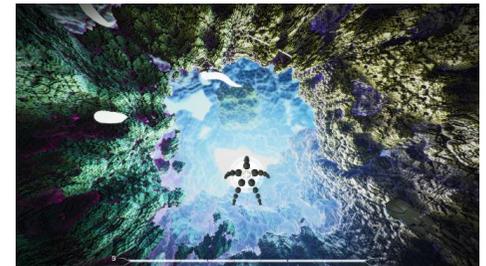
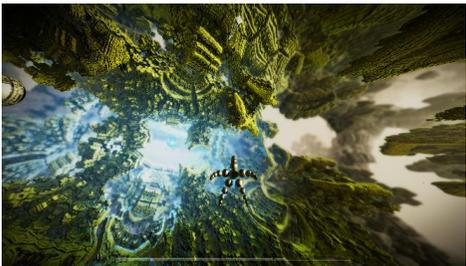
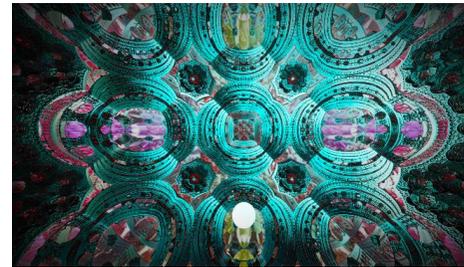


**INU** ist ein atmosphärisches Erkundungs-abenteuer in einem unendlichen 3D-Fraktal-Universum. Entdecke Welten die keine Seele vorher je bereist hat und stelle dich Deinen Emotionen bei der Suche nach dem Sinn und der Schönheit der Unendlichkeit.

# INU

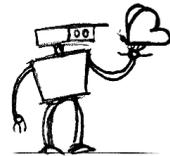


A Glimpse of Infinity



# INVISOLO

INTERACTIVE VIDEO AND SOUND LOOP



## Visuell

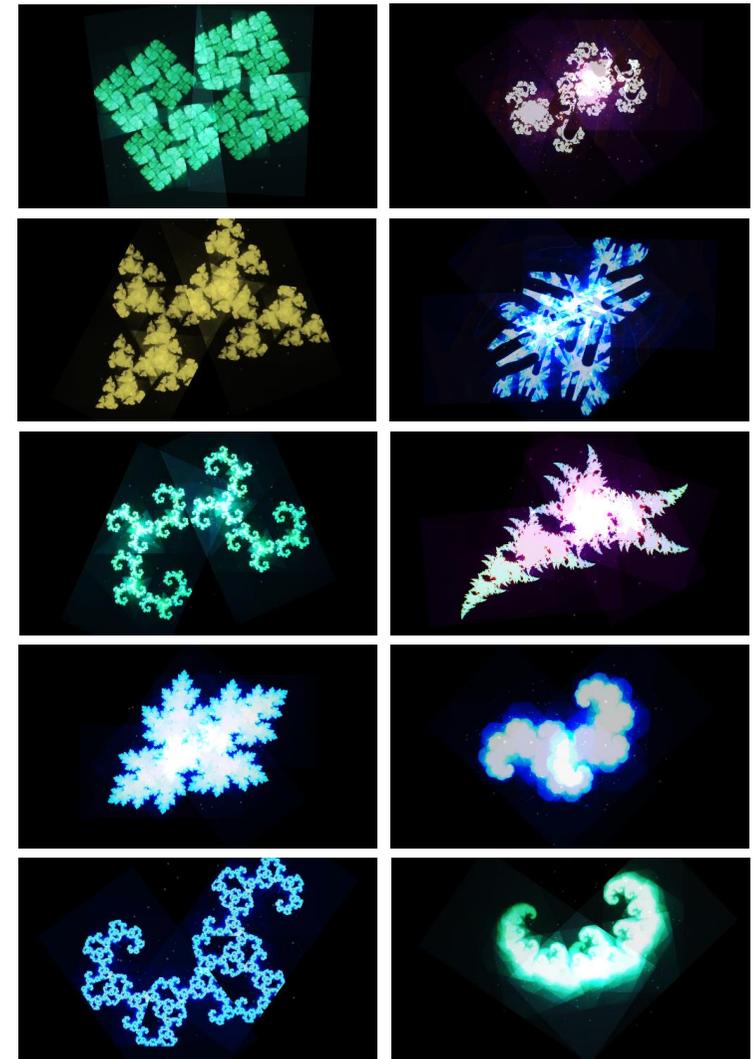
- schwarzer Hintergrund
- wechselnde Farben und Formen
- von Schneeflocke über Farn bis Galaxie
- durchgehend animiert/bewegt
- jedes Bild ist einzigartig
- Parameter wie Translation und Rotation ansteuerbar
- Kopplung mit Sound, EEG, Sensoren möglich
- kein höherfrequentes Flackern (Epilepsie)

## Schwierigkeiten

- zu helle Umgebungsbeleuchtung (zB. Sonne)
- kontinuierliches optimieren (Belichtungszeit, Farbe etc.)
- starke Erschütterungen (oder Wind)

## Beispiele

- [kleine analoge Variante](#) von Dave Blair
- [verschiedene Beispiele](#) mit Interaktion



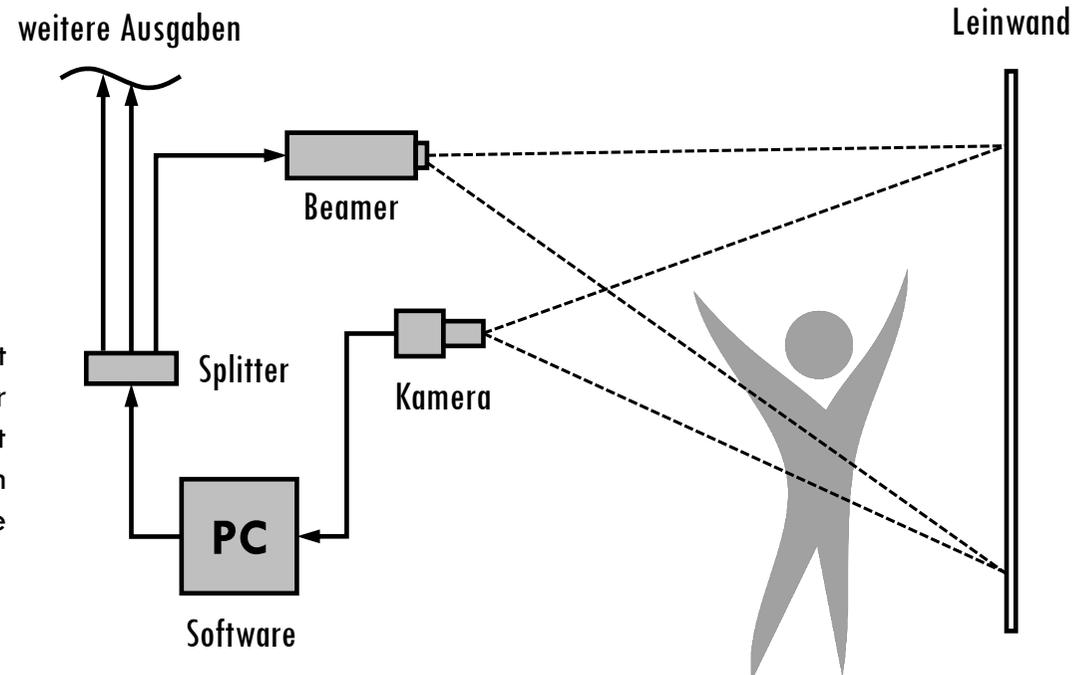
INVISOLO 0-02 Prototyp – RobotHeart Lab

# Lichtinstallation

GEHEIMNISVOLLE PORTALE IN DIE UNENDLICHKEIT

Die Idee: eine interaktive fraktale Visualisierung, die mit Hilfe der Umwelt immer neue Farben, Formen und Muster generiert. Mit einem optischen Feedback-Loop, gefüttert durch Lichtänderungen in der direkten Umgebung, entstehen sich fortwährend bewegende Tunnel/Portale in die Unendlichkeit.

Durch die Verwendung einer hohen Kameravergrößerung und einem lichtstarken Beamer kann die Projektionsstrecke bis auf maximal 10m ausgedehnt werden. Dadurch können Menschen und Objekte zwischen Kamera und Leinwand direkt Teil vom generierten Fraktal werden. Genauso verändern die umgebenden Lichtverhältnisse (Tag, Nacht, Schatten, Beleuchtung etc.) die Grundbeschaffenheit des Fraktals.

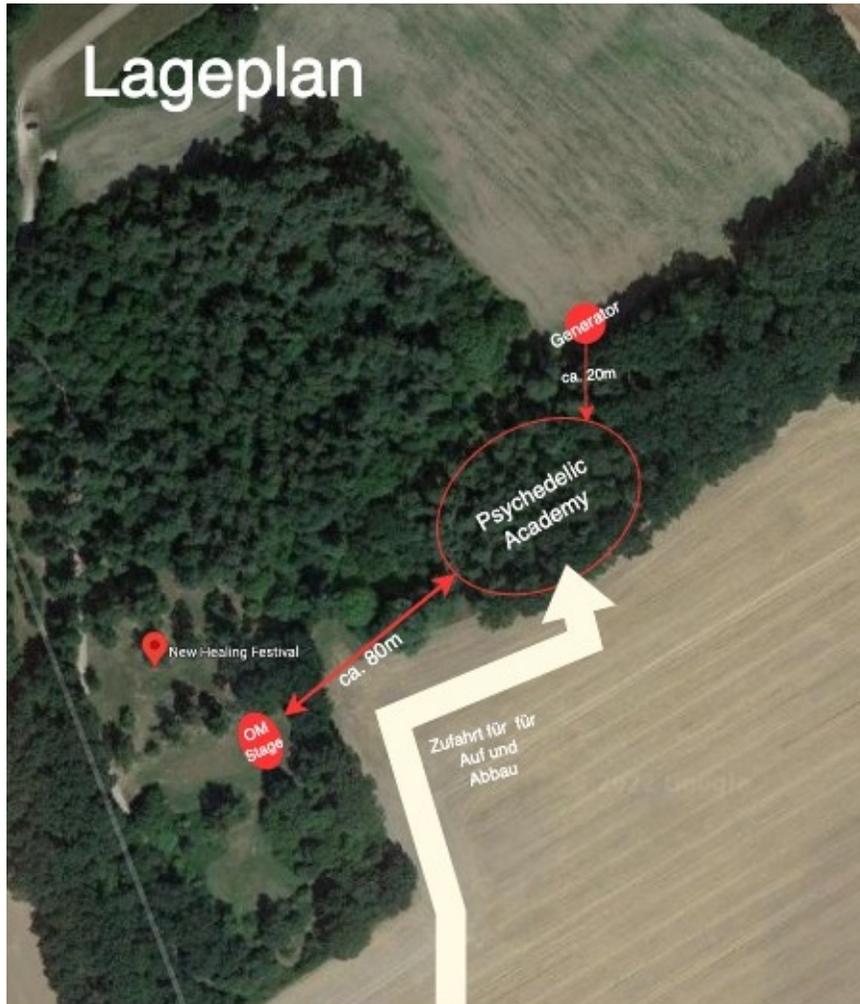


benötigt:

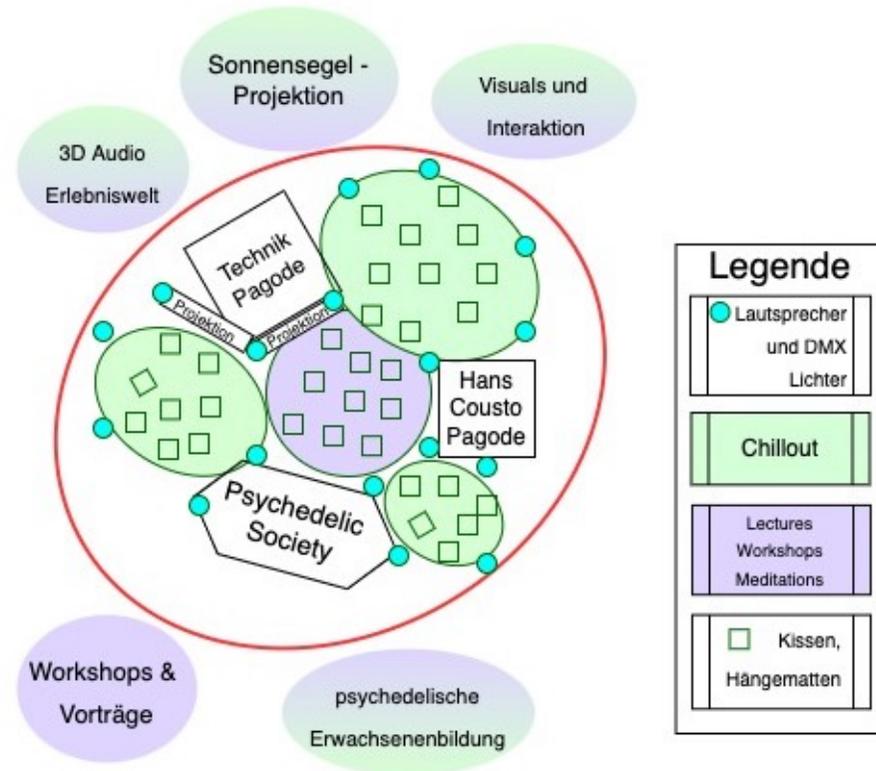
- Beamer (lichtstark)
- Kamera\* (zoomfähig, manuell)
- Computer\*
- Software\*
- Splitter (HDMI)
- Fahrer\*

\* kann vom RobotHeart Lab gestellt werden

# Lageplan



## Psychedelic Academy im Schamanenwald



# Aufgabenverteilung

## Joe Schraube

- Aufforstung
- Aufbau & Rigging
- Space Management (content)
- Workshops
- Werbung (Psychedelic Society)

## Maximilian Knappe

- Projection Mapping
- visuelle Interaktivität
- technische Betreuung
- Live Electronics

## Steffen Günther

- Tontechnik
- Space Management (content)
- Tech Support für Cosmic Octave Academy
- 3D Audio
- Live Planetensounds
- Workshops